En route pour Ossar :

Premier mois de l'Hiver 1052, un mois de la Guerre.

Nous avions laissé nos Fusionnés fuyant Palok précipitamment suite à l'attentat contre l'Empereur. Qu'ils soient avec Aby et Sirus Vey ou bien avec l'un des rebelles survivants, leur objectif est maintenant de rallier le petit village d'Ossar,, où ils rencontreront le chef suprême de la Rébellion sur Vaeriel, Kris Owkaan.

Le voyage dure 6 jours au cours desquels les fusionnés traversent une jungle éparse et une savane foisonnante de vie sous l'éclat aveuglant des deux soleils. Il est déjà possible de ressentir les premiers frimas de l'hiver.

Au bout de presque une semaine de voyage, au cours de laquelle ils auront eu l'occasion de profiter du confort relatif d'un ou deux camps de colons, les PJs arrivent à Ossar. Il s'agit d'un petit village entouré d'une palissade de bois encore en construction (ou en partie démolie ?). Il compte une trentaine de petites maisons en pierre et au toit de chaume, soit environ une centaine d'âmes, et le tout est campé au beau milieu de la savane.

On est bien loin des cités Stilfari'n.

Les PNJs qui accompagnent les Fusionnés leur font comprendre qu'à Ossar, tout le monde sert la cause rebelle. D'ailleurs, c'est un peu le centre névralgique de la Rébellion...

Ils sont rapidement amenés en présence de Kris. A leur arrivée au village, ce dernier est en train de labourer son champ derrière sa maison. A première vue, le terrible chef des rebelles ressemble plus à un paysan qu'à un ancien Elu. Kris Owkaan :

Et pourtant... Kris est un homme brun aux yeux noirs, fort, charismatique, à l'esprit acéré, et sa voix grave impose immédiatement le respect. Il est clair pour qu'il n'a pas usurpé son rôle de dirigeant du mouvement rebelle.

Une fois les présentations faites, Kris se remémore les évènements qui lui ont été rapportés de Sulustan : il connaît bien les PJs et leurs exploits, ce qui détend un peu l'atmosphère...

Le chef rebelle les met à l'aise dans sa modeste chaumière et laisse les Fusionnés lui expliquer la situation. Puis il fait appeler ses lieutenants, qu'il introduit un à un aux fusionnés :

- Ack, un grand gaillard, solide, à la longue barbe rousse. Présenté comme un stratège aussi génial que bon vivant.
- Hulm, un petit homme brun aux yeux noirs fouineurs et malicieux, arborant un bouc et des vêtements sombres. On peut facilement deviner qu'il a l'esprit aussi vif que sa dague. Il s'occupe du service de renseignement rebelle.
- Déos, un jeune homme brun aux yeux clairs et aux traits fatigués, qui a l'air assez mal à l'aise. Il s'occupe de tout ce qui touche à l'intendance. En ces temps difficile, il a la plus grosse charge de travail.
- Sirus Vey, s'il est présent, que les fusionnés connaissent bien maintenant. Sirus est en charge de la coordination des opérations. Il fait un peu la jonction entre les trois domaines d'activité de Ack, Hulm et Déos. C'est également le bras droit de Kris.

Ce dernier leur expose alors la situation succinctement :

La Rébellion a appris il y a quelques semaines l'apparition publique de l'Empereur, et a immédiatement mis au point une tentative d'assassinat. L'objectif ? Outre tenter de frapper un grand coup au plus haut de la hiérarchie Stilfari ? Pas vraiment précis en fait... car la Rébellion n'a jamais vraiment représenté un réel danger pour l'autorité Stilfari sur Vaeriel.

Secrètement, Kris espérait montrer que « la Rébellion existait encore », créer un grand mouvement populaire. Peut-être que cette action d'éclat permettra un jour de rallier la population à leur cause dans l'espoir d'un soulèvement général ?

Toujours est-il que les jours à venir vont être difficiles : quoi qu'il arrive, la Rébellion va avoir fort à faire pour survivre car les Stilfari'n ne laisseront pas un tel acte impuni, et vont très certainement leur livrer une chasse méthodique.

C'est pour poursuivre la lutte que Kris a besoin d'hommes tels que les PJs.

Mais Kris risque d'être bien désappointé lorsque les fusionnés lui apprendront qu'ils comptent libérer leur ami Sombie des geôles de Nexus (si jamais l'un des PJs a été capturé, Kris peut les renseigner en leur apprenant que leur ami, s'il est encore en vie, doit également être retenu à la cité-prison).

Même si Kris ne cautionne pas du tout ce projet, il est prêt à leur donner un certain nombre d'informations :

- Nexus est imprenable, de par sa conception même (un dôme métallique ne possédant qu'un seul et unique accès).
- La prison vit totalement en autarcie.
- Les seules personnes qui y entrent sont les prisonniers, qui arrivent par convoi gardé (8 gardes en cotte de mailles et épées bâtardes).
- La prison est dirigée par un puissant Stilfari.

Si ils veulent entrer, une attaque de front est à exclure. Non seulement Nexus est fortifiée, mais s'ils parvenaient à pénétrer ils devraient ensuite affronter la cinquantaine de gardes et le Stilfari en charge de la prison. Il va falloir trouver autre chose.

Si les PJs veulent tenter le sauvetage de Sombie, Kris est prêt à leur indiquer la direction de Nexus (6 jours de marche vers le sud-est de Palok) et à leur fournir des vivres. Mais rien de plus, et surtout pas d'aide en hommes ou en matériel : c'est leur suicide, pas celui de la Rébellion !

Il leur propose toutefois de passer la nuit à Ossar et de partir le lendemain.

Si Aby et Sirus sont avec les PJs, ils feront part de leurs suspicions à Kris et aux Fusionnés (sinon, ils arriveront le lendemain matin et feront leur rapport à ce moment là) : ils estiment en effet que les gardes de la Divison Noire étaient trop bien préparés lors de l'assassinat de l'Empereur (ce qui va peut-être choquer les PJs s'ils se souviennent du temps de réaction anormal de la Division Noire. Mais il est vrai que le massacre qui s'en est suivi était particulièrement prompt et bien organisé…). Selon eux, il est possible que les Stilfari'n aient été prévenus de l'attentat. Cela impliquerait l'existence d'un traître au sein de la rébellion… et parmi les membres les plus importants, puisque seuls Kris, ses lieutenants et Aby étaient au courant du projet d'attentat.

Paranoïa quand tu nous tiens…

Le lendemain matin :

Au petit matin, un messager arrive à Ossar (ou Aby et Sirus, blessés et épuisés par 6 jours de marche, après avoir miraculeusement échappé aux Divisions Noires après l'attentat) et annonce la terrible nouvelle : les Stilfari'n ont officiellement déclaré que l'Empereur avait survécu à l'attentat…

Et pourtant, les PJs ont clairement vu la deuxième balle d'Aby exploser en plein casque.

C'est perplexes que les fusionnés prennent la route.

Pénétrer dans Nexus :

Comment entre-t-on dans une prison ?

En se faisant faire prisonnier ? Bingo.

La première difficulté dans le plan de libération de Sombie consistera essentiellement à trouver un moyen de se faire incarcérer à Nexus. En effet, seuls des individus particulièrement « méritants » se retrouvent dans cette prison particulière : les rebelles sont arrêtés, torturés puis exécutés ; les petits malandrins sont mis en geôle dans une garnison puis envoyés aux travaux forcés…

On y retrouve principalement des prisonniers politiques, des traîtres à la nation, de « grands » meurtriers ou des malades mentaux… et quelques sujets d'expériences, mais les PJs ne le savent pas encore. Bref, les Fusionnés vont devoir commettre un délit suffisamment important pour justifier une incarcération à Nexus, mais pas suffisamment grave pour être exécutés sur place (comme abattre un Stilfari, par exemple…).

Tuer un dignitaire (riche marchand, capitaine de garnison…) devrait être suffisant, mais les PJs risquent d'avoir d'autres idées surprenantes ! Attendez vous à tout…

Au cours de la partie test, les PJs se sont servis de la mort de Maxime (cf. chapitre II) pour justifier un attentat, motivé par la vengeance et/ou l'alcool, sur l'un des gradés de la garnison de Palok.

Au MJ de gérer cette partie comme une sorte de pré-générique au scénario.

N.B. : Si les PJs utilisent un quelconque pouvoir de Fusionné devant témoin, ce n'est pas à Nexus qu'ils seront envoyés, mais sur les tables de dissection des Stilfari'n ! Les joueurs bénéficient encore de l'incognito sur Vaeriel (l'attentat sur l'Empereur a été trop rapide pour qu'on ait pu les identifier). Autant en profiter tant que c'est encore possible.

Nexus :

Nous y voila.

Nexus est un gigantesque dôme métallique constitué de plaques d'acier rivetées, et flanqué d'une tour de pierre grisâtre et totalement aveugle. Le dôme en lui-même est hermétiquement clos, et un seul accès est visible : une grande porte d'acier sur la paroi ouest. La prison est postée sur un promontoire rocheux qui surplombe la jungle environnante, et on y accède par une route qui serpente sur l'un des versants du promontoire.

Visiblement, Nexus est inattaquable par des moyens conventionnels.

Les Fusionnés, s'ils se sont fait faire prisonniers, sont amenés avec un chariot tiré par quatre chevaux et escorté par 8 gardes. Ils débarquent par la porte principale en fin d'après-midi. A l'intérieur, les murs sont en pierre grise, le sol dallé, et le plafond parcouru de tubes et de tuyaux de cuivre rivetés.

La première chose qui frappe le nouveau venu, c'est le ronronnement permanent qui filtre des murs.

Débarqués et sous bonne escorte, les PJs sont rapidement dirigés vers les douches. Là, les Fusionnés, sous les sarcasmes des gardes, découvrent les joies de la douche froide. Si l'un des PJs est une femme, il subit en plus les assauts pervers d'un des soldats (« T'inquiètes pas, je m'occuperais de toi personnellement un de ces soirs »). Après la douche, les joueurs se font asperger d'une poudre blanche qui pique aux yeux, et se voient remettre des vêtements en toile de jute grossière.

Aussitôt, des bruits de botte ferrés se font entendre d'un couloir avoisinant. Un Shakran passe la porte, suivi d'un Stilfari de bonne prestance, grand, les cheveux argent et les yeux bruns, portant un bouc souvent symbole de l'appartenance à la caste des scientifiques. Il se présente sous le nom de Karl Veris (voilà un nom qui devrait rappeler des souvenirs aux joueurs… oui, il s'agit bien du frère du Stilfari rencontré au chapitre II, à Izgor.), et fait aux nouveaux venus son discours d'accueil : « Bienvenue à Nexus, dont je suis le seul et unique maître. Oubliez tout ce que vous avez connu au dehors : ici vous vivrez selon mes règles, et ceci jusqu'à la fin de votre existence minable. Plaisez moi et je serai clément. Dans le cas contraire, je ferai de votre vie un enfer. Et résignez-vous : personne ne quitte Nexus… du moins jamais vivant. ».

Si un PJ ouvre la bouche sans autorisation (et il n'y en aura pas), il est roué de coup par les gardes. On ne désobéit pas impunément à Veris…

Sur ces paroles, le Stilfari donne quelques indications à ses lieutenants, quitte la salle et les PJs sont amenés à leur cellule. Au cours de la traversée du couloir menant aux quartiers de détention, les PJs entendent une clameur s'amplifier… des centaines de voient invectives et insultent les nouveaux, leur promettant mille réjouissances. Lorsque les PJs débarquent dans les quartiers de détention, la première chose qui les frappe est l'immensité de la structure : les cellules s'étendent sur trois étages et la hauteur donne une sensation de vertige. Des gardes escortent les Fusionnés à leur cellule sous les regards lubriques et les commentaires salaces des prisonniers (encore une fois, surtout si l'un des PJs est une femme. N'hésitez pas à insister sur ce passage). Leur cellule est une pièce individuelle aux murs de

pierre, avec une paillasse sans couverture et un trou sale dans un angle faisant office de latrines, avec tout ce que cela implique d'odeurs désagréables. Les barreaux se referment sur les PJs qui vont passer leur première nuit à Nexus… La vie à Nexus :

Les journées se découpent comme suit :

6h : Réveil. Tous les prisonniers sortent de leur prison. Les gardes font l'appel. S'il manque quelqu'un, tous les prisonniers retournent à leur cellule et l'alerte générale est donnée.

6h30-7h : Premier repas de la journée au réfectoire. Rien d'exceptionnel, mais de quoi tenir jusqu'au soir. Premier moment de la journée ou les détenus peuvent parler entre eux. Les PJs pourront faire connaissance avec les autres prisonniers. Il est interdit de se lever avant que l'ordre en ait été donné. Toute désobéissance est punie par un passage à tabac en règle.

7h-13h : Travail dans les fosses. C'est un travail sale et épuisant, ou les PJs extraient du minerais dans d'immenses carrières profondes de plusieurs centaines de mètres (creusées par des générations de forçats). Les plus chanceux sont assignés à la réparation du matériel de minage dans l'atelier en surface. Les fusionnés ne peuvent discuter qu'avec leurs plus proches voisins.

13h-13h15 : Pause. Elle a lieu dans les fosses sous bonne surveillance. Les PJs peuvent discuter avec qui ils le désirent.

13h15-18h30 : Reprise du travail.

18h30-19h30 : Douche froide.

19h30-20h : Deuxième et dernier repas de la journée. Cf. premier repas.

20h-21h : Travaux d'intérêt collectif. Nettoyage des douches, des cuisines, du réfectoire et des cellules. Celles-ci sont inspectées pour l'occasion. Pas vraiment le temps de papoter.

21h-22h : Quartier libre. Les prisonniers sont amenés dans la cour. C'est le moment de se détendre… et pourtant, c'est là que les PJs se rendront compte à quel point la vie à Nexus est glauque… en pratique, les prisonniers ne vivent que pour cette heure quotidienne.

22h : Retour en cellule, appel et extinction des feux jusqu'au lendemain.

Par rapport à Terminus, sur Sulustan, les Fusionnés vont certainement penser que Nexus est un camp de vacances…

Jusqu'à ce qu'ils découvrent le « Trou ».

Les protagonistes :

Les PJs vont rencontrer plusieurs personnes au cours de leur séjour à Nexus. Quelques exemples :

Karl Veris : le Stilfari en charge de Nexus. Les PJs ne le croiseront que le premier jour. Leur prochaine rencontre se fera en des circonstances plus mouvementées (à moins que les PJs ne commettent un acte extrêmement grave, comme abattre un garde, auquel cas Veris viendra exécuter le PJ personnellement…)

Les gardes : une cinquantaine. Certains, rares, sont réglo, mais la plupart sont corrompus par leur parcelle de pouvoir et particulièrement vicieux. Le MJ a toute latitude pour les utiliser, au choix pour persécuter les PJs ou les aider.

Gord : Le chef d'une des deux bandes rivales de prisonniers. Gord est un gros bonhomme autoritaire, toujours entouré de ses deux gardes. Il est connu pour être l'archétype du « sévère mais juste ». C'est en fait un être égoïste et malsain, mais il respecte ses engagements, notamment la protection de tous les membres de sa bande, et la persécution des autres.

Morthog : le chef de la bande rivale de celle de Gord. Un petit homme au regard vif et au visage de rapace. Il a moins d'influence, mais utilise toute son intelligence pour essayer de renverser Gord et prendre la tête des prisonniers. Il exploite pour cela tous les moyens à sa disposition : délation, vol et meurtre. Il a une réputation d'homme vicieux, violent et colérique. C'est la plus stricte vérité.

Ethark : officiellement prisonnier, membre de la bande à Gord, Ethark est en réalité un espion de Karl Veris infiltré parmi les détenus afin de surveiller et prévenir toute tentative de soulèvement ou d'évasion. Ethark joue son rôle depuis deux ans, et il le joue bien. Personne ne le soupçonne : chaque fois qu'Ethark a un rapport à faire, il fait un signe convenu avec les autorités. Quelques heures plus tard, des gardes viennent le « cueillir » après l'avoir « roué de coups » et l'emmènent se faire interroger. Invariablement, Ethark en revient quelques heures plus tard, couvert de bleus et d'ecchymoses (réels). Mais le rapport est fait.

Ethark va de suite s'attacher aux nouveaux venus, jouant le rôle de « parrain », leur expliquant le fonctionnement de Nexus, et les présentant aux personnages les plus importants de la prison. Son objectif est bien entendu de surveiller les PJs. Il désamorcera rapidement la méfiance des Fusionnés en leur demandant d'être discrets, car « il semblerait qu'il y ait des espions de Veris infiltrés au sein des prisonniers ».

Torrok : l'un des très rares indigènes en prison à Nexus. Il est né dans la prison, mais ne connaît pas ses parents (Nexus est une communauté ou les prisonniers vivent, meurent et se reproduisent…). Torrok ne fait partie d'aucune bande, et est le seul prisonnier qui ne risque rien à se maintenir dans une telle neutralité. Mieux : il est même protégé par Gord et Morthog. En effet, Torrok a développé un réseau de relations au sein de la prison qui lui permet d'obtenir tout ce que l'on peut désirer (à l'exception des armes et armures). Il paye pour cela grassement les gardes qui ferment les yeux sur ses petits trafics.

Attention, ses tarifs sont prohibitifs, et il n'accepte que le troc, ou les avantages en nature…

Se mettre sous la protection de Torrok est une bonne option pour échapper à Gord ou Morthog. C'est d'autant plus facile si l'un des PJs est une femme.

Torrok soupçonne Goon de préparer son évasion. Il soupçonne aussi l'existence d'espions au service de Veris au sein des prisonniers.

Goon : Il fait lui aussi partie de la bande à Gord. Goon prépare son évasion depuis quelques jours maintenant : il a en effet découvert dans la cour un passage conduisant à une sorte de tunnel, mais ne sait malheureusement pas ou il peut mener. C'est pour cela qu'il a un jour demandé les plans de la prison à Torrok. Mais ce dernier a été dans l'incapacité de les lui fournir. Depuis, Goon cherche des compagnons de confiance pour tenter de s'évader… il n'a encore trouvé personne.

Hans : tôt ou tard, les PJs tomberont sur Hans. Ils ne peuvent pas le rater, Hans a les yeux rouges. Comme un Œil de Braise.

Hans est né en prison, de parents inconnus lui aussi. Personne ne sait d'ou il vient vraiment. Hans est arrivé un jour. C'est tout.

Hans est en réalité le résultat d'une des expérience de Veris sur ses virus mutagènes (cf. plus bas), une expérience ratée, plus utile à travailler dans les ateliers qu'à ne rien faire dans les geôles spéciales…

Le MJ est bien entendu libre de créer d'autres personnalités originales.

Quelques jours en prison

Les PJs vont donc passer quelques jours en prison à la recherche de Sombie (ou de l'un des Fusionnés capturés).

Il est assez aisé d'apprendre si un convoi est arrivé il y a quelques jours. En effet, comme les PJs vont rapidement s'en rendre compte, tous les prisonniers sont au courant de ce qu'il se passe dans leur prison grâce à un astucieux système de communication : le téléphone arabe. Et effectivement, à une date correspondant à peu près à l'arrivée des PJs à Ossar, un convoi a amené un nouveau prisonnier, dont la description correspond à Sombie. Il est donc quelque part parmi les prisonniers, mais où ?

Les PJs auront beau les chercher du regard, ils ne le trouveront pas…

En attendant, il y aura fort à faire : entre Ethark qui se renseigne sur les PJs, Gord et Morthog qui tentent de les rallier à leur cause, et les sévices des gardes, les Fusionnés devraient être occupés…

Le « Trou »

Le Trou est l'endroit ou sont jetés les prisonniers un peu forte tête. Il s'agit d'une fosse creusée au centre de la cour de détente et condamnée par une simple grille en fer forgé.

Les condamnés au Trou vivent un enfer : l'accumulation des excréments y rend l'odeur insupportable, il n'y a aucune nourriture ni boisson, et la nuit les torches illuminent le fossé, avec en plus le ronronnement permanent amplifié par les dimensions de la cour, empêchant les malheureux de dormir.

Comme si cela ne suffisait pas, durant le quartier libre, les autres prisonniers s'en donnent à cœur joie et leur jettent pierres, déchets et excréments.

Dans un esprit pervers de mise en compétition, un seul endroit dans le Trou (une alcôve creusée grossièrement dans la pierre) est à l'abri des déjections, mais aussi des rafales que lâchent à l'aveuglette les gardes en faction la journée. La plupart des prisonniers se battent pour tenir cette position… et c'est là que se trouve Sombie.

Au milieu de cet enfer.

Ils pourront s'en rendre compte en réussissant un jet de PER x5 difficile (-25%) ou un jet de repérage s'ils scrutent en détail les quelques prisonniers condamnés au Trou, lors de leur quartier libre.

Sombie a défié un garde à son arrivée et a été envoyé là pour un mois. Nul doute qu'il n'y survivra pas, il est déjà famélique et malade. Les PJs, s'ils veulent le sortir de là, vont devoir employer les grands moyens… Evasion

Les joueurs vont donc passer quelques jours à Nexus au cours desquels ils vont très probablement élaborer divers plans d'évasion.

Qu'ils décident de tenter une insurrection, une fuite grâce au passage découvert par Goon, une sortie discrète ou tout autre plan réfléchi, quelques heures avant la tentative d'évasion, une rumeur circulera parmi les prisonniers (à noyer dans les événements de la journée) :

Il semblerait qu'à l'instant soit arrivé un convoi officiel… personne ne sait de qui il s'agit, mais aucun prisonnier ne se souvient avoir jamais vu autre chose que des convois de détenus arriver à Nexus.

Les PJs n'en apprendront pas plus.

Ce convoi est celui de Lenar Oth (cf. « l'histoire en quelques mots »), et à cause de lui, la tentative d'évasion des PJs va échouer.

Le grain de sable dans l'engrenage

Au moment ou les Fusionnés sont sur le point de mettre leur plan à exécution (ou au moment que le MJ estime le plus opportun), débute la deuxième partie du scénario : Lénar, équipé de son armure de Stilfari (mais visage découvert), débarque dans les blocs de détention et fait abattre, cellule par cellule, les prisonniers par les quatre gardes de la Division Rouge qui l'accompagnent. Une éminence grise, drapée d'une cape et encapuchonnée, se tient à ses cotés, silencieuse. Les PJs ne le savent pas encore, mais Il s'agit d'un Fusionné. Oui, oui, un vrai Fusionné.

Au même moment, Karl Veris, barricadé dans son laboratoire, déverse dans les conduites d'aération un poison mortel (cf. encore une fois « L'histoire en quelques mots »). Dans les blocs de détention (et uniquement dans les blocs), une épaisse fumée verdâtre s'échappe du plafond. Simultanément, les cellules s'ouvrent et les blocs sont isolés en trois sections distinctes par d'épaisses cloisons métalliques chutant du plafond. Les prisonniers (y compris les PJs s'ils s'y trouvent à ce moment) quittent leur cellule pour se retrouver pris au piège dans des sections de couloir hermétiquement closes.

Lénar et ses hommes rebroussent alors chemin lorsqu'ils aperçoivent les prisonniers s'écrouler dans un râle d'agonie après avoir respiré le gaz. Les joueurs devraient également comprendre le danger…

NB : Si un des PJs entre tout de même en contact avec le gaz, il a la capacité de retenir sa respiration pour ENx10 secondes. Au delà, il a droit à un jet d'ENx5 chaque round avec un malus cumulatif de 10 % par round. S'il rate un jet, il meurt. Et deux minutes plus tard devient PNJ (voir plus bas).

On prend les mêmes et on recommence… enfin presque !

Le MJ va devoir gérer dans cette deuxième partie les différents intervenants, afin de créer une ambiance de stress et d'action. Aucune trame n'est fournie, le MJ seul décidant des actions des protagonistes en s'appuyant sur leurs motivations détaillées ci-dessous.

Les PJs : A partir du moment ou le gaz est déversé, ils ont tout intérêt à quitter les blocs rapidement si ce n'est déjà fait. Sauver Sombie sera certainement leur priorité (Malgré ce qu'ils vont probablement penser, la cour centrale n'est pas contaminée par le gaz), mais il leur faudra défoncer ou traverser quelques murs ou portes de métal pour y parvenir (difficile mais pas impossible avec quelques pouvoirs bien choisis : téléportation, acide, destruction… prévoir en fonction des PJs). Une fois dans la cour, il leur reste encore l'option du passage secret de Goon (s'ils le connaissent) pour atteindre le laboratoire. Les PJs ont toute latitude pour agir, mais il est impératif qu'ils sauvent Sombie, en raison de son rôle au cours des scénarios ultérieurs. Ils peuvent ensuite tenter de quitter Nexus.

Les prisonniers/zombies : Au bout de deux minutes (20 rounds), le poison (un virus en réalité) commence à agir, et les morts se relèvent les uns après les autres. Ils sont lents, malhabiles, mais nombreux (près de 300 !), et envahissent peu à peu Nexus. Leur priorité est de fermer les portes du dôme, car ils sont hypersensibles à la lumière du soleil : Ils vont donc prévenir le danger en s'isolant dans Nexus… En théorie, vu leur puissance, rien ne devrait les arrêter. Si les PJs ne sont pas sortis à ce moment là (et il y a peu de chances qu'ils le soient), ils se retrouveront piégés dans la prison en compagnie de 300 zombies capables de tordre des barres d'acier à main nues. Et affamés.

Ambiance.

Lénar et les 4 Elus : Ils vont tenter de retrouver Veris et, si possible, ses sujets d'expérience (dans les prisons spéciales, au niveau supérieur du dôme), jusqu'à la zombification des prisonniers. Au delà, l'invasion des couloirs par les morts-vivants va les contraindre à quitter Nexus. Les élus et Lénar pourront certainement servir dans un premier temps comme opposants aux PJs, puis, alors que Nexus tombe aux mains des zombies, participer à la débandade générale. Pensez à cette ambiance si particulière qui pousse deux ennemis à s'allier face à une menace mortelle… Lenar et ses Elus quitteront Nexus le plus rapidement possible (en trahissant les PJs s'ils en ont l'occasion), laissant Karl Veris pour mort (voir plus bas).

Le Fusionné : Sous les ordres de Lenar au début du scénario, il décidera de mener son « enquête » seul lorsque les zombies commenceront à envahir Nexus. Son objectif primordial est de tuer tous les sujets d'expérience de Veris (à la différence de Lenar qui lui, veut seulement la tête de Veris). Il ne laissera personne se mettre en travers de son chemin, et si les PJs tentent de l'affronter, les combattra sans problèmes, arguant qu'ils ont « choisi le mauvais camp » (il pensera alors qu'ils sont au service de Veris). Le Fusionné ne doit pas mourir, de même que Lenar Oth. Ils ont tous deux un rôle à jouer dans les scénarii ultérieurs (leurs motivations seront décrites lors du prochain scénario). Le MJ pourra utiliser leurs pouvoirs de téléportation s'ils sont en difficulté, même s'il vaut mieux éviter d'abuser de cette facilité.

Karl Veris : Après avoir lâché son virus dans les blocs (ce qu'il a fait depuis son laboratoire via les conduites d'aération), Veris s'occupe d'euthanasier le cobaye sur lequel il travaille en ce moment, et qu'il garde dans une cellule proche du laboratoire. Puis il revêt son armure de Stilfari (elle aussi dans le laboratoire), et s'occupe de détruire diverses preuves de son affiliation aux recherches nécromantiques (Hein ? Quoi ? Les zombies de ce scénario ne seraient-ils que la partie émergée d'un immense iceberg ? Malheureusement, il faudra attendre encore un peu pour en savoir plus). Puis il prendra conscience de l'invasion de l'ensemble de Nexus par ses zombies (ce qu'il n'avait pas prévu, il espérait les confiner dans les blocs). Il se précipitera alors dans ses quartiers, au sommet de sa tour, talonné par les morts-vivants qui auront investi le batiment. Là, désespéré, il fera sauter une charge explosive, créera une brèche dans un mur et fera un saut de 25 m pour s'échapper de sa prison. Il atterrira, protégé par son armure, gravement blessé mais vivant, et fera route vers Palok pour prendre sa revanche. L'ensemble de cette chronologie fait qu'il n'interviendra, aux mieux, qu'en fin de scénario, si les PJs le retrouvent avant son évasion. Karl Veris doit également survivre à ce scénario.

Déroulement de la seconde partie

Ce chapitre présente un des dénouements possible de ce scénario ainsi que quelques scènes clefs. Le MJ peut s'en servir pour dynamiser la seconde partie de ce chapitre en fonction des actes des PJs.

Les Fusionnés, une fois sortis de prison, devraient chercher à sauver Sombie, toujours prisonnier du « Trou ». Le mieux serait que les joueurs soient séparés à ce moment là (le MJ devra alors attribuer à leur arrivée des PJs à Nexus une cellule dans des blocs différents, qui seront ensuite séparés par les parois métalliques) afin qu'ils agissent dans un premiers temps indépendamment les uns des autres (rien n'est plus stressant que d'être seuldans une immensebâtisse remplie de morts-vivants). Leur premier objectif sera alors de se retrouver. Lénar et ses hommes, pendant ce temps, rebrousseront chemin à la recherche de Veris.

C'est à ce moment que les zombies se réveilleront, et chercheront à condamner Nexus. Ils pourront servir à ralentir les PJs dans leur progression. Lénar et ses hommes devraient, eux, avoir quitté la prison avant qu'elle soit condamnée, après une brève lutte contre les zombies. Cependant, le MJ ne devrait pas se priver d'utiliser les Elus de la Division Rouge pour un petit affrontement tendu avec les PJs : Une petite rencontre au détour d'un couloir alors que les deux groupes fuient devant le nombre de morts-vivants ? Le MJ pourrait même profiter de l'occasion pour séparer le Fusionné du Stilfari.

Si les PJs se retrouvent pris au piège à Nexus (ce qui, avouons le, est un peu le but), il faudra jouer sur cette ambiance particulière : La pénombre est menaçante, les couloirs, nombreux et obscurs. Les zombies attaquent toujours en groupe, et si dix d'entre eux meurent, vingt attendent pour les remplacer. Lents mais implacables, ils sont d'excellents moteurs pour pousser les PJs dans la direction ou le MJ désire qu'ils aillent… Et quelle sera leur réaction lorsqu'ils se retrouveront face à un Goon ou un Torrok zombifié ?

L'objectif des PJs sera maintenant de trouver un moyen de sortir, avec probablement un Sombie épuisé sur les bras.

L'exploration des niveaux supérieurs révèlera l'existence, d'abord des quartiers des gardes (et l'armurerie ! A la discrétion du MJ…), puis d'un niveau bloqué par une porte d'acier (seul Veris à la clef, mais les PJs sont Fusionnés…).

Derrière, les prisons spéciales, que recherche le Fusionné allié à Lenar. Celui-ci aura pu s'allier avec les PJs jusque là, les trahissant au moment ou ils découvrent cet endroit, et massacrant les sujets d'expérience. Ou bien encore, les PJs peuvent lui tomber dessus en plein carnage. Le Fusionné s'enfuira (ou se téléportera) dès que le combat tournera à son désavantage.

Les prisons spéciales sont composés de six vastes blocs de détention ou se traînent une dizaine d'hommes et femmes. Tous ont pour caractéristique d'être particulièrement bien charpentés, d'avoir les yeux rouges, et d'être la cible du Fusionné…

Si les PJs les interrogent, ils n'apprendront rien (ils sont analphabètes et totalement bovins).

En face du couloir, une porte, en bois précieux cette fois, donne sur la tour de Veris.

Un escalier en colimaçon parcourt la tour. Il aboutit, en sous-sols au laboratoire du Stilfari, et au sommet au bureau de Veris, en passant par ses différents appartements.

Dans le laboratoire, les fusionnés pourront tomber sur Veris, qui vient juste d'euthanasier un de ses cobayes. Près de lui, une table ou repose un pistolet à injections et les mêmes étranges capsules que les PJs ont déjà rencontré (et récupéré) à Izgor…

C'est également dans ce laboratoire que se trouve le/les PJs qui se seraient éventuellement fait capturer au précédent scénario.

Veris ne cherchera pas à engager les hostilités. Il va plutôt tenter d'utiliser les PJs pour se sortir de son mauvais pas, quitte à créer une alliance temporaire. Il leur expliquera clairement que tout le monde est dans la même galère : les zombies ne font pas la différence entre Stilfari et Fusionné. Selon lui, la seule façon de s'en sortir est de faire front commun. Malheureusement, il n'y a aucune sortie accessible sans passer par la horde de morts-vivants. La seule possibilité est de créer une sortie. Veris dispose d'engins explosifs, mais il les conserve dans ses quartiers, au dernier étage…

On peut raisonnablement supposer que si les joueurs ont réussi à arriver jusqu'au laboratoire, les zombies auront commencé à investir la tour. Les PJs, en route vers les quartiers de Veris, tomberont sur un petit groupe de morts-vivants. Les PJs doivent comprendre à ce moment qu'ils ont affaire à une déferlante : quand un zombie tombe, trois le remplacent… Les joueurs doivent subir la pression inexorable des morts-vivants jusqu'au sommet de la tour. Là, les Fusionnés n'auront plus qu'à maintenir la horde mort-vivante jusqu'à ce que Veris fasse une brèche dans les murs à l'aide des explosifs.

Profitez-en pour faire intervenir la scène suivante : c'est l'aube et la nuit a été longue. Les Fusionnés se sont barricadés le temps que Veris sorte d'un coffre mural une boite métallique munie d'un interrupteur. Les joueurs en ont déjà vu sur Sulustan et au cours du scénario « Le regard d'un fils » : une bombe. Au moment ou Veris arme le détonateur, la porte cède, et les zombies déferlent dans la pièce… jusqu'à ce que l'un d'eux se heurte à un rayon lumineux et recule le visage crispé de terreur. Au même moment, la bombe explose, créant la brèche salvatrice.

Cette scène devrait permettre aux PJs de comprendre que ces morts-vivants sont sensibles à la lumière… espérons qu'ils s'en rappelleront un autre jour.

Il reste une chute de ving-cinq mètres à faire. Selon toute probabilité, les joueurs n'aideront pas Veris à descendre, et malheureusement, celui-ci ne peut pas se mouvoir aisément dans son armure. Condamné à rester sur place, à la merci des zombies, les joueurs l'entendront les maudire tandis qu'ils quitteront Nexus. Les yeux dans les yeux avec les morts-vivants, à l'abri derrière un rayon de soleil, il se prépare à une attente qui risque d'être bien longue jusqu'à la tombée de la nuit… Dans le cas le moins probable ou les joueurs l'aideraient à descendre de la tour, il les quittera immédiatement, non sans leur dire qu'il n'oubliera pas leur geste.

Il n'y a aucune raison que les joueurs aident Veris à descendre, et l'éliminent ensuite. Dans le cas ou cette éventualité se présenterait, Veris tentera de négocier sa vie : de l'or, des informations, un service, sa gratitude éternelle ou tout autre désir qu'exprimerait l'un des Fusionnés. Faites leur croire qu'ils peuvent s'en faire un allié s'il le faut (ça ne sera jamais le cas, mais la perspective d'avoir un allié dans la place aussi puissant peut les faire rêver) mais Veris DOIT survivre. En dernière extrémité, faites le (oui, encore !) se téléporter (ou trouvez un autre Deus Ex Machina en fonction des circonstances, et ensuite, changez de PJs).

Finalement, c'est avec un Sombie épuisé et blessé que les Fusionnés prennent la route d'Ossar, laissant derrière eux Nexus, devenue le tombeau de 300 prisonniers…

Récompenses

50 points d'humanité pour s'être sorti vivant de Nexus. 50 points pour avoir sauvé Sombie. 20 points par garde de la Division Rouge éliminé. 5 points par Zombie tué (c'est faire acte d'humanité que de les tuer une deuxième fois).
10 points par prisonnier tué (avant leur zombification). 50 points par PJ sauvé (si un des PJs s'est fait capturer au scénario précédent). 5-20 points par acte de bienveillance des PJs envers les prisonniers de Nexus (à l'appréciation du MJ).

8 points de prestige pour avoir dévasté Nexus et 2 points supplémentaires par Elu éliminé.

L'histoire en quelques mots :

L'assassinat récent de l'Empereur a provoqué nombre de remous au sein du conseil des Gouverneurs Stilfari'n. Certains d'entre eux ont pensé qu'il fallait en profiter pour laisser tomber la mascarade et dévoiler au peuple le vrai pouvoir politique, à savoir le conseil des Gouverneurs, d'autres ont estimé qu'il fallait annoncer au peuple que l'Empereur avait survécu et immédiatement le remplacer par un autre conseiller (c'est cette dernière option qui a été retenue dans l'urgence, mais à l'heure actuelle, le remplaçant n'a pas été choisi).

Parmi les Gouverneurs, certains ne verraient aucun inconvénient à succéder au précédent Empereur. C'est le cas de Lenar Oth, Gouverneur de Palok, l'un des Stilfari'n les plus en vue pour la succession. Mais les rivalités sont nombreuses au sein du conseil.

Son principal opposant est l'influent Gouverneur de Toural, Karl Veris. Comme son frère (le « regretté » Yrkun Veris, cf. chapitre II), Karl est virologiste (il est à l'origine du projet de virus destiné à contaminer Tanaëphis dans le cas d'un échec de l'invasion), et Nexus n'est en fait qu'un gigantesque laboratoire ou il passe la majeure partie de son temps. Karl possède surtout un solide statu au sein du conseil grâce a son influence et à l'étendue de ses recherche, et représente sans conteste une menace sérieuse pour l'ambitieux Lenar.

Celui-ci, après l'attentat, a donc mis en place une rapide campagne de discrédit apportant la « preuve formelle » que Veris mettait les travaux de feu Ulrik Mennegiss à son profit, et pire, qu'il poursuivait ses dangereuses recherches virales sans autorisation du conseil. Son plan a marché au delà de ses espérances : Lenar a été chargé par le conseil de se rendre à Nexus pour mettre Veris aux arrêts,

récupérer les souches virales destinées à l'invasion, et éliminer tout cobaye contaminé par le virus. Pour cela, il bénéficie de l'appui de 4 Elus de la division rouge dépêchés par le conseil. A titre préventif, Lenar a également amené avec lui un individu hautement mystérieux… un Fusionné (dont il sera question dans le scénario suivant).

Lenar arrivera à Nexus peu avant la tentative d'évasion des PJs. Il fera immédiatement savoir à Veris que l'empereur est décédé (Veris, absent lors de l'attentat, n'en était pas encore informé. Lénar a d'ailleurs insidieusement suggéré au conseil que Veris pourrait être à l'origine de l'attaque…), et lui fera connaître les raisons de sa présence. Veris argumentera, et essayera de gagner du temps, devinant que Lenar n'est là que pour le discréditer auprès du conseil. Il estimera alors que sa seule chance de se soustraire à ses manigances sera de fuir, si possible après avoir éliminé Oth. La confrontation physique étant à exclure (principalement en raison de la présence des Elus), Veris décidera d'utiliser les grands moyens : un virus, employé autrefois en nécromancie. Il connaît pertinemment les effets qu'aura le Virus sur la population carcérale ainsi que les conséquences d'afficher ainsi ses liens avec la nécromancie, mais dans la mesure ou il est dorénavant considéré comme un hors-la-loi par ses pairs, il n'en a cure : son objectif est de fuir le plus rapidement possible. Il compte bien, après s'être débarrassé de Lenar, mener une guerre au Conseil des Gouverneurs. Une guerre comme Vaeriel n'en a pas connu depuis longtemps…